Carnet issu des stages BAFA

Carnet de jeux



FSCF - Ligue de Franche-Comté

Sommaire

Présentation des jeux

Des jeux réalisés pendant les stages

Il s'agit ici de jeux réalisés pendant les stages

La liste n'est donc pas exhaustive

Vous pouvez nous en faire parvenir d'autres.

Classement

Il est évident que les catégories proposées sont toutes indicatives. Nous essaierons prochainement de proposer un classement plus approprié permettant d'affecter plusieurs thèmes pour un jeu (Musical et rapide).

Si vous avez des propositions de regroupements, n'hésitez pas à nous les faire parvenir !

Mode d'emploi

Quand il n'y a pas d'indication particulière sur l'âge, les lieux... c'est que vous pouvez faire comme cela vous arrange sur ces points.

Remarque

Le carnet que nous vous proposons n'est pas très esthétique pour l'instant, nous le mettrons en forme pour la rentrée.

Nous adoptons le principe "Un jeu, une page" pour vous faciliter les impressions de jeux "au détail" !

Nous laissons pas mal de place pour que vous puissiez prendre des notes pour vos animations

Jeux calmes

Chef d'orchestre

But du jeu

Observation et réflexes

Nombre

Illimité

Lieu

Intérieur ou extérieur

Déroulement

- Les enfants sont assis en cercle.
- Un volontaire sort. En son absence, les autres désignent l'un d'entre eux qui sera le « chef d'orchestre ». Le volontaire sorti revient et se place au centre du cercle.
- Sur un rythme assez vif, le chef d'orchestre fait différents gestes : il tape sur ses genoux, joue du trombone, tricote, bat des ailes...
- Tous les joueurs l'imitent sur le même rythme, en essayant de ne pas l'observer directement. Chacun doit au contraire s'efforcer de regarder devant lui. Les gestes doivent changer assez souvent et le joueur du centre essaie de deviner qui est le chef d'orchestre (la personne du milieu doit avoir au moins 3 chances).
- Une fois le chef d'orchestre découvert, le jeu continue avec un autre volontaire.

Remarque

Il est possible de faire des gestes en chantant sur un air connu.

Marché Padi Pado (le)

But du jeu

Trouver à quoi consiste le marché Padi-Pado

Age

8 ans et plus

Nombre

10 personnes environ

Lieu

A l'intérieur ou à l'extérieur

Déroulement

Proposer des mots sans la lettre « i » ni la lettre « o ».

Monde à l'envers (le)

Tranche d'âges

A partir de 10 ans

Nombre de joueurs

A partir de 7

Déroulement

- Le meneur fait sortir 1 personne
- Pendant son absence les autres choisissent une convention par exemple : le premier joueur interrogé répondra n'importe quoi, mais le deuxième répondra à la question du premier, le troisième répondra à la question du second et ainsi de suite.
- Le joueur sorti revient alors dans la salle, le meneur lui explique qu'il doit poser de nombreuses questions jusqu'à ce qu'il découvre la convention choisie précédemment.
- Le joueur peut alors commencer à poser des questions

Pierre appelle Paul

But du jeu

Le but de ce jeu d'attention est de se rapprocher de Paul et de Pierre voire de les faire se tromper pour prendre leur place.

Nombre

10 à 20 enfants

Déroulement

Les enfants sont assis en cercle.

Le meneur explique le rythme suivant qui comprend des séquences régulières de quatre temps.

1. Taper des deux mains sur ses deux genoux
2. Frapper dans ses mains
3. Vite diriger sa main droite, pouce levé, vers l'épaule droite
4. Vite diriger sa main gauche, pouce levé, vers l'épaule gauche.

Lorsque le rythme est maîtriser collectivement, faire remarquer que les deux premiers temps sont sonores et les deux autres silencieux.

Le meneur dit alors qu'il s'appelle Pierre et son voisin de gauche (ou de droite) s'appelle Paul. Les autre joueurs sont invités à se numéroter en commençant par un.

Le rythme recommence comme ci-dessus mais au troisième temps le meneur dit « Pierre » en lançant sa main droite vers l'épaule droite et au quatrième temps il appelle « Paul » ou le numéro « X » tout en lançant sa main gauche vers l'épaule gauche.

La séquence rythmée suivante commence par les deux premiers temps sonores puis au troisième temps, celui qui vient d'être appelé, c'est-à-dire « Paul » ou le numéro « X » dit son nom ou son numéro, et au quatrième temps il appelle un autre numéro.

Le principe est simple : au temps trois on se nomme, au temps quatre, on appelle un autre, il s'agit de ne pas se tromper.

Tout joueur qui se trompe, qui ne répond pas, ou perd, le rythme passe en dernière position. Ce qui fait avancer d'une place et changer de numéro tous ceux qui se trouvaient derrière lui.

Remarque

L'apprentissage doit être lent et méthodique.

Roi du silence (le)

But du jeu

Faire silence - développer l'écoute

Déroulement

- Les enfants dont assis devant une chaise.
- Un volontaire vient s'assoire sur la chaise. C'est le roi.
- On lui bande les yeux afin qu'il ne puisse rien voir.
- Un autre joueur assis devant lui se lève, il doit venir toucher le roi sans que celui-ci l'entende.
- Si le roi entend du bruit il montre la direction d'où vient le bruit, si le joueur est visé, il a perdu, sinon il continue jusqu'à ce qu'il arrive à toucher le roi.
- Ensuite il prend sa place et le jeu recommence.

Remarque

- On peut augmenter la difficulté en envoyant plusieurs personnes à la fois.
- Ce jeu doit toujours se dérouler en silence afin que le roi puisse entendre le joueur.

II Jeux de balles et ballons

Cercles mobiles

Matériel

Quatre ballons de couleurs différentes

Déroulement

- Faire quatre groupes d'enfants autour de l'animateur.
- A chaque groupe d'enfants correspond un ballon de couleur différente. L'animateur lance en l'air les quatre ballons à la fois.
- Il s'agit, pour chaque groupe, d'immobiliser son ballon et de s'asseoir autour.

Remarque

Pour la clarté du jeu, il est possible de donner des signes distinctifs à chaque groupe.

Balle aux prisonniers

But du jeu

Constituer un maximum de prisonniers

Age

à partir de 7-8 ans

Lieu

Terrain dégagé et bien délimité, séparé en deux camps

Nombre

2 équipes de 6 à 15 joueurs

Matériel

1 ballon

Déroulement

- Lorsqu'un joueur est touché de volée par le tir d'un adversaire, il devient prisonnier et rejoint la prison placée derrière la ligne de camp de l'équipe adverse. Pour se libérer, un prisonnier doit toucher, également de volée, l'un de ses adversaires.
- Si un joueur bloque le ballon, il n'est pas fait prisonnier. Si le ballon touche la terre avant un joueur, il en est de même.
- Le ballon appartient à ceux qui occupent la zone où il tombe, qu'elle qu'en soit la provenance.
- Si la prison est vide, les joueurs du camp contigu peuvent y ramasser la balle.
- L'équipe gagnante est celle qui a fait le plus de prisonniers à l'issue d'un temps donné (15 à 20mn) ou qui a vidé de ses joueurs le camp adverse.

Balles brûlantes

But du jeu

Vider son camp d'un maximum de ballons

Age

Indifférent

Nombre

2 équipes

Lieu

Terrain divisé en 2 camps

Durée

A déterminer

Matériel

2 caisses où sont stockés des ballons.

Déroulement

- Au fond de chaque camp, une caisse est remplie de ballons, en nombre égal pour les deux équipes. Les joueurs prennent des ballons dans leurs caisse et les lancent dans le camp adverse. Ils doivent en outre renvoyer les ballons lancés dans leur camp par l'équipe adverse.
- Les ballons sortis du terrain ne sont pas remis en jeu.
- A l'arrêt du jeu, on compte les ballons demeurant dans chaque camp. L'équipe qui en détient le moins gagne.
- Le nombre de ballons doit être adapté au nombre de joueurs (1 par joueur si possible). Une zone neutre peut être créée entre les deux camps.

Variante

ballon - cordon.

Les ballons doivent être lancés sous un fil tendu au milieu du terrain, à environ 60 cm de hauteur.

Ballon château (le)

But du jeu

Pour les tireurs : adresse, précision, vitesse d'exécution, coopération

Pour le défenseur : maîtrise des appuis, équilibre, réaction rapide.

Pour tous : notion d'espace : angle de tir.

Age

8-9 ans et plus

Matériel

1 ballon - 5 quilles (ou bouteilles) - écartement 60cm env.

Déroulement

- 2 équipes de 6 joueurs - 1 cercle de 3 à 5 m de rayon.
- Pour les tireurs, abattre le « château » de quilles le plus vite possible.
- Pour le défenseur, protéger le « château ».
- Les tireurs ne peuvent se déplacer avec la balle en mains.
- Le défenseur ne peut traverser ou enjamber son « château ».
- Lorsqu'il ne reste plus qu'une seule quille debout, le château est refermé et un autre gardien en assure la défense.
- La partie est chronométrée. Les rôles sont inversés.
- L'équipe qui renverse les châteaux successifs le plus vite possible a gagné.

Variantes

Il est possible de limiter le temps de chaque gardien pour éviter que la partie ne dure.

Il est possible, à partir de 9 ans :

- d'imposer un style de tirs - ex: à bras cassé
- de n'accepter que les tirs directs (sans rebond)

Il est possible de mettre 2 ou 3 défenseurs avec un château plus vaste.

Ballon chronomètre

But du jeu

Etre le plus rapide

Age

A partir de 6 ans

Matériel

1 ballon léger et 1 relais

Déroulement

- 2 équipes : les coureurs et les passeurs.
- Les coureurs doivent faire une course de relais le plus rapidement possible.
- Les passeurs doivent faire le plus de passes possible pendant le relais.
- Les passeurs sont placés sur un cercle, à 2 ou 3m. Ils se font des passes qui sont comptabilisées : le premier joueur compte les « tours ». Lorsque le ballon tombe il est récupéré par le fautif.
- Les coureurs font un « relais », autour du cercle des lanceurs ou sur un autre parcours.
- Lorsque la course de relais est terminée, on inverse les rôles.
- Puis on compare les comptes de passes de chaque équipe.
- L'équipe qui fait le meilleur score de passes à gagné

Tomate (la)

Tranche d'âge

6 à 10 ans

Nombre de joueur

10 à 20 joueurs

Matériel

ballon e mousse si possible

Déroulement

Les joueurs se placent debout en cercle, légèrement penchés en avant, jambes écartées et mains jointes.

Un des joueurs prend le ballon, le place entre ses jambes et l'envoie avec ses mains liées en direction d'un adversaire.

Ce dernier doit empêcher le ballon de passer entre ses jambes (sans plier les genoux et en gardant les jambes écartés et doit le renvoyer vers un autre joueur.

- Si le ballon passe entre les jambes d'un joueur, celui-ci doit alors faire avec une seule mains.
- Si le ballon passe à nouveau entre les jambes le joueur se retourne. Il doit alors se pencher d'avantage pour voir le jeu entre ses jambes, la tête à l'envers.
- Si le ballon passe une troisième fois entre les jambes du joueurs, il est éliminé.

III Jeux dynamiques

Béret (le)

Tranche d'âges

6 - 10 ans

Nombre

10 à 20 joueurs

Déroulement

- Les joueurs forment deux équipes égales, déployées le long de deux lignes à à égale distance du béret (objet quelconque). Les joueurs de chaque équipe prennent un numéro selon le nombre des équipes.
- Le meneur de jeu appelle un numéro.
- Aussitôt, les joueurs des deux équipes qui portent ce numéro s'avancent et tentent de prendre le béret et de le rapporter à leur camp sans être touchés par l'adversaire.
- Le joueur qui réussit marque un point pour son équipe.
- Si le joueur qui réussit marque un point pour son équipe.
- Si le joueur qui tient le béret est touché par l'adversaire, le point va à l'autre équipe.
- Dans le cas où aucun des joueurs ne se décide à s'emparer du béret, le meneur de jeu compte jusqu'à 5, après quoi il appelle un autre numéro.
- Le jeu se poursuit jusqu'à ce que l'une des équipes ait remporté le nombre de point convenu.

Variante

- Au lieu d'appeler un numéro, le meneur de jeu peut prononcer le mot « salade ». tous les joueurs vont sur le terrain
- Le premier qui rapporte le béret dans son camp, sans être touché par son adversaire, donne le point à son équipe
- Les joueurs peuvent également évoluer avec une main dans le dos

Attention

Faire attention aux sols glissants

Brocante (la)

Tranche d'âges

3 à 12 ans

Nombre de joueurs

10 à 20

Matériel

Divers objets en double ou plus en fonctions des équipes

Déroulement

- Les joueurs forment deux équipes et s'alignent derrière la ligne de départ.
- Sur la ligne d'arrivée, distante de 5 mètre, on place devant chaque équipe un tas d'objets : livres, crayons ; vieux vêtements, etc...
- Au signal du meneur de jeu, le premier joueur de chaque équipe court à la ligne, y ramasse un objet et revient en courant le remettre au deuxième joueur de l 'équipe, qui le passe au troisième, et ainsi de suite, jusqu'à ce que l'objet soit arrivé au bout de la file, où on le dépose par terre.
- Dès qu'il a transmis l'objet au jouer qui se trouve derrière lui, le deuxième court à son tour en chercher un autre et ainsi de suite.
- L'équipe gagnante est la première qui reconstitue chez elle le tas d'objets qui lui était destiné.

Brochettes (les)

But du jeu

Poursuite

Nombre

Minimum 10 enfants

Lieux

Repères de départ et d'arrivée bien matérialisés

Matériel

Autant de cerceaux ou de cordelettes que de groupes d'enfants

Déroulement

- Le groupe est divisé en 2 équipes.
- Le premier de chaque groupe tient un cerceau (ou une cordelette ou un bâton), court jusqu'à un repère qu'il contourne, revient vers son groupe.
- Le deuxième s'accroche au cerceau et les deux enfants courent ensemble jusqu'au repère... et ainsi de suite jusqu'à ce que « la brochette » soit terminée.
- Reprendre le jeu en modifiant l'ordre de départ des enfants dans le groupe.

Cruche (la)

But du jeu

Poursuite avec changements fréquents de rôle

Nombre

20 à 30 joueurs

Déroulement

- Les joueurs, sauf 2, se placent en cercle, se tenant 2 par 2 par le bras, les 2 autres bras étant posés sur les hanches. Ils forment ainsi une cruche à 2 anses.
- Les deux autres joueurs se poursuivent autour du cercle.
- Le poursuivi, fatigué, peut mettre son bras dans l'anse d'une cruche. Il se fait ainsi remplacer par le troisième joueur de la cruche.
- De même, ces deux derniers inversent les rôles lorsque le poursuivant touche le poursuivi.

Remarques

- Ces changements de rôle doivent être fréquents pour que le jeu soit dynamique.
- Le meneur de jeu peut aussi donner de temps en temps un coup de sifflet ; le poursuivi devient poursuivant.

Débarrassez moi de ces souris

But du jeu

Lancer les souris

Lieu

Lieu clos, séparé par une ligne médiane

Matériel

Balles ou « balles souris » ou balles de chiffon

Déroulement

- Les enfants sont répartis en deux groupes numériquement égaux, placés de part et d'autres d'une ligne.
- Au signal, les deux groupes « faisant le ménage » renvoient leurs « souris » à l'extérieur de leur territoire.
- Dès qu'une souris leur arrive, ils la renvoient.

L'écureuil en cage

But du jeu

Réflexe et rapidité

Age

A partir de 6 ans

Nombre

13 à 31 joueurs (toujours un nombre impair)

Déroulement

- Les joueurs sont debout en cercle.
- Ils se placent par groupe de 3, toujours en cercle. 2 se tiennent la main, face à face, le troisième se place dans la cage ainsi formée et devient un écureuil. 1 joueur n'a pas de cage.
- Au signal du meneur de jeu, tous les écureuils doivent changer de cage. Lorsque le meneur tape dans ses mains, les écureuils doivent trouver une cage. L'écureuil sans cage a perdu. Pour le tour suivant, on enlève une cage.
- On joue jusqu'à ce qu'il reste une cage puis 2 écureuils.

Remarque

Ne pas oublier d'enlever une cage à chaque tour.

Lapins dans la clairière (les)

But du jeu

Course

Déroulement

Le groupe est divisé en 2 groupes égaux :

- un groupe d'enfants debout, jambes écartées, placé sur un cercle, figure les arbres.
- un groupe d'enfants assis devant leur partenaire sont les lapins.

Au coup de fusil du chasseur (signal du meneur de jeu) les lapins effrayés se sauvent (en passant entre les jambes du partenaire), filent dans la forêt (en tournant autour du cercle pendant un tour) et reviennent se blottir devant leur arbre en repassant par leur terrier (ils repassent sous les jambes du partenaire). Le premier lapin en place frappe dans ses mains pour annoncer son arrivée.

Intervertir les rôles.

Lapins et feuilles de choux (les)

Nombre

10 à 2 enfants

Lieu

A l'intérieur ou à l'extérieur

Matériel

Des feuilles de chou : objets

Déroulement

- 2 équipes égales.
- 1 équipe debout jambe jointe (figue des cages à lapin : porte fermée)
- 1 équipe accroupi représente les lapins (chaque lapin étant derrière sa porte)
- Les feuilles de chou sont au centre du cercle. Attention il y a autant de feuilles de chou que de joueurs-lapins moins un.
- Au signal de l'animateur, les cages à lapin s'ouvrent (les joueurs-cages écartent les jambes) ; les lapins se faufilent par la porte (ils passent entre les jambes de leur partenaire), vont chercher, chacun, une feuille de chou et la rapportent dans leur cage.
- On comptera, après plusieurs reprises, les lapins les plus débrouillards et on intervertira les rôles.

Lions et les gazelles (les)

But du jeu

Que dit l'histoire racontée par le meneur ?

Est-ce que le lion peut rattraper la gazelle ou à celle-ci de poursuivre le lion?

Age

A partir de 6 ans

Déroulement

Une équipe représente les lions, l'autre les gazelles.

Lions et gazelles s'alignent de part et d'autre de la ligne médiane, un mètre d'intervalle séparant un lion d'une gazelle. Ceux-ci se tournent le dos, chacun étant prêt à partir au fond de son camp.

Le meneur raconte une histoire qu'il improvise et dans laquelle il essaie habilement d'introduire les mots « lion » ou « gazelle ». A l'écoute de ce mot, l'équipe concernée fait volte-face et chaque joueur essaie d'attraper l'adversaire qui était derrière lui.

Au-delà de la limite du terrain, les poursuivis sont sauvés.

Machine à calculer (la)

But du jeu

jeu de relais

Age

Savoir compter

Nombre

20 à 40 joueurs

Matériel

Un papier et un crayon par équipe

Déroulement

Former des équipes égales.

Elles ont côte à côte, joueurs assis ou debout en file indienne. Le dernier voit donc le dos de celui qui le précède et ainsi de suite.

Dans chaque équipe il s'agit de transmettre un nombre du dernier au premier joueur par une série de tapotements.

- sur l'épaule le chiffre des centaines
- sur la tête le chiffre des dizaines
- sur l'épaule droite le chiffre des unités

Les tapotements ont bien lieu dans le sens de l'écriture. Le joueur attend d'avoir enregistré le nombre entier avant de la transmettre par le même procédé à celui qui le précède etc...

Un zéro se traduit par aucun tapotement à l'endroit qu'il occupe normalement.

Astuces

- Pour les plus petits, on peut adapter le jeu en utilisant uniquement les dizaines avec l'épaule gauche et l'épaule droite.
- Pour éviter que les enfant ne trichent, on peut leur bander les yeux.

Manchot est maître chez lui (le)

But du jeu

Opposition

Matériel

- Un cerceau,
- Une cordelette ou un cercle tracé au sol, délimite le territoire

Déroulement

- Faire des groupes de 2 en ordre dispersé.
- 2 enfants, dans l'espace délimité, s'opposent pour que l'un d'eux reste seul maître de territoire.
- Ils se repoussent avec différentes parties du corps (épaules, fesses...) en gardant les mains dans le dos.
- Le départ du jeu est donné par l'animateur qui dit « manchot maître chez lui »
- La fin du jeu est également indiquée par l'animateur « attention arrêt »

Remarque

Faire des séquences très courtes et reprises soit avec le même partenaire, soit avec un partenaire différent.

Mère Garuche (la)

But du jeu

Etre le dernier joueur attrapé par la Mère Garuche

Nombre

8 à 12 joueurs

Lieu

Terrain dégagé comprenant un camp de 3 m sur 3 m

Matériel

1 foulard par joueur

Déroulement

- L'un des joueurs est la Mère Garuche. Il se place dans son camp et les autres joueurs se répartissent sur le terrain. Chaque joueur tient un foulard à la main.
- Avant de sortir de son camp, la Mère Garuche crie « la Mère Garuche sort! » puis court après les joueurs afin d'en toucher un avec son foulard . Le joueur touché va se réfugier dans le camp de la mère.
- Tant qu'il ne l'a pas atteint, les autres joueurs peuvent le frapper dans le dos avec leur foulard.
- La mère Garuche rejoint son camp puis crie à nouveau avant de sortir en tenant par la main son enfant (le joueur précédemment touché). La mère et l'enfant, sans se séparer, courent après les joueurs. Seule la mère peut en toucher un, et elle n'a droit qu'à une prise par sortie.
- Après plusieurs sorties, la chaîne devient suffisamment longue pour que les enfants puissent aider la mère en bloquant un joueur. Mais si la chaîne se rompt, la mère et ses enfants doivent rejoindre leur camp tandis que les autres joueurs ont le droit de les frapper dans le dos avec leur foulard.
- Le dernier joueur attrapé devient la mère d'une nouvelle partie.

Minuit dans la bergerie

But du jeu

Pour le loup : attraper les moutons

Nombre

4 à 20joueurs

Lieu

Terrain vaste comprenant un camp délimité (la bergerie)

Déroulement

- Les moutons se promènent sur le terrain et interrogent périodiquement le loup par : « loup, quelle heure est-il? ».
- Le loup répond à sa convenance en donnant une heure. Mais s'il répond « il est minuit », tous les moutons doivent rejoindre leur camp (la bergerie) avant que le loup ne les attrape.
- Les moutons touchés deviennent louveteaux : ils peuvent aider le loup à toucher les moutons mais seul le loup donne l'heure.

Variante

Quand le chat dort, les souris dansent.

- Même principe, mais le chat est allongé sur le terrain où les souris se promènent.
- Quand il le veut il crie « Miaou » et se lève pour attraper les souris. Les souris touchées sont soit éliminées soit deviennent des auxiliaires du chat.

Autre variante : les souris n'ont pas de refuge. Elles doivent s'asseoir ou se coucher pour ne pas être attrapées.

Prise de foulards

But du jeu

Prendre le ou les foulards de son adversaire

Lieu

Terrain dégagé

Matériel

1 ou 2 foulards par joueur

Déroulement

- Les joueurs sont répartis en 2 équipes se faisant face. Dans chaque équipe, les joueurs conviennent de se numéroter de 1 à X, X étant le nombre de joueurs.
- Chaque joueur porte un foulard engagé à moitié dans la ceinture de son short ou de son pantalon.
- Le meneur de jeu appelle un numéro. Les deux joueurs qui portent se numéro se rendent au milieu du terrain et tentent mutuellement de se prendre le foulard.
- Le joueur qui y parvient donne 1 point à son équipe.

Variante

Le foulard est noué à la cheville.

Chaque joueur a 2 foulards : l'un à la ceinture et l'autre à la cheville. Pour gagner il faut prendre les 2 foulards.

Singe et la cacahuète (le)

But du jeu

S'amuser et s'échanger des cacahuètes

Age

6 - 10 ans

Nombre

10 personnes minimum

Lieu

à l'intérieur ou à l'extérieur

Durée

15 minutes

Matériel

chaises

Déroulement

- On installe des chaises en rond.
- Toutes les cacahuètes s'assoient, une chaise reste vide.
- Tous les singes sont debout derrière toute les chaises.
- Le singe n'ayant pas de cacahuètes doit s'en procurer une en faisant un clin d'œil à n'importe quelle cacahuète.
- Celle-ci doit se lever et venir s'asseoir sur la chaise du singe l'ayant appelée.
- Mais le singe se voyant prendre sa cacahuète doit l'empêcher de partir en la touchant.
- Si la cacahuète est touchée avant d'être arrivée sur la chaise, elle reste assise là où elle était.

Sorciers (les)

But du jeu

Poursuite

Lieu

Terrain délimité

Matériel

Foulards, dossards ou bonnets de couleur pour distinguer les sorciers.

Déroulement

- Enfants en dispersion sur l'aire de jeu. Le rôle du sorcier peut être tenu par l'animateur, par un ou plusieurs enfants.
- Le sorcier a le pouvoir magique de transformer en statues ceux qu'il touche.
- Les joueurs essaient de ne pas être pris. S'ils sont touchés, ils doivent rester immobiles, assis ou accroupis.
- Le jeu se termine quand tous les enfants sont « pétrifiés » en statues ou au bout d'un temps de jeu (une minute au maximum), ou quand l'animateur qui compte à haute voix arrive à ...20 par exemple.

Remarque

Dans un premier temps le rôle est tenu par le meneur de jeu, plus tard par 4 ou 5 enfants portant un signe distinctif.

Je transporte et empile

Nombre

Equipes de 5 à 7 enfants

Matériel

Gros cubes, briques, petits cartons, pots de yaourts... des cerceaux pour baliser l'endroit de la construction.

Déroulement

- Le groupe est divisé en petites colonnes de 5 ou 7 enfants, possédant chacune du matériel à transporter.
- Le premier de chaque colonne court jusqu'au cerceau en portant 3 ou 4 objets qu'il doit empiler.
- Il revient vers le second qui part chercher les objets et les rapporte au troisième qui court les empiler etc...
- Intervertir les rôles.

Faire varier les formes et les couleurs de la construction

La forme :

1 cube + 1 briquette + 1 carton

La couleur :

1 cube rouge + 1 cube jaune + 1 cube bleu.

IV Jeux musicaux

Tournons, dansons

Lieu

Salle de jeu ou préau

Matériel

Poste CD ou K7. Musique permettant par son tempo des formes de déplacement variés

Déroulement

- Les enfants sont dispersés dans la salle. Ils se déplacent en suivant la musique, à l'aide de déplacements simples du type marche, sautillés, sauts, galops etc.
- Quand le meneur arrête la musique, il donne une consigne de regroupement rapide que les enfants exécutent (Exemple : par 2, par 4...) Les petits groupes se forment laissant chaque fois quelques enfants en surplus. Ceux-ci, au lieu de repartir en ordre dispersé, se donnent la main et forment une ronde qui tourne et qui s'agrandira au fur et à mesure des reprises du jeu.
- Le jeu se poursuit jusqu'à ce que cette ronde ait absorbé tous les joueurs.

V Jeux rapides

Course aux couleurs (la)

Lieu

- Indifférent
- Tracer 4 refuges aux 4 coins de l'aire de jeu correspondant à 4 couleurs.

Matériel

Plaquettes, cubes, objets de différentes couleurs pour matérialiser la couleur du refuge.

Déroulement

Les enfants sont regroupés au centre du terrain autour de l'animateur. A l'annonce, par l'animateur, d'une couleur « Bleu! » par exemple, les enfants ayant du bleu sur tout ou partie d'un vêtement doivent courir vers le refuge correspondant.

Après ce premier niveau de jeu, l'animateur pourra :

- garder les mêmes 4 couleurs mais modifier leur place dans les refuges
- changer les couleurs
- encourager la rapidité des déplacements.

Pan lapin

But du jeu

Eliminer les lapins

Nombre

10 à 14 enfants

Rythme

Doit être mené à un rythme rapide

Lieu

Intérieur ou extérieur

Déroulement

- Les joueurs sont assis en cercle sur des chaises, ils figurent les lapins. Le meneur est à l'intérieur du cercle et figure le chasseur. Il tend nettement un bras vers un des joueurs en disant fort: « pan, pan ! »
- Le joueur visé porte ses deux mains ouvertes au niveau de ses tempes : il figure un lapin surpris qui dresse ses deux oreilles et qui les agite doucement.
- Les deux lapins voisins qui se trouvent de part et d'autre de lapin visé réagissent aussi en agitant une seule oreille : celle qui se trouve du coté de lapin visé.
- Le voisin de droite porte donc sa main gauche au niveau de sa tempe gauche et le voisin de gauche porte sa main droite au niveau de sa tempe droite.
- Le lapin qui se trompe ou ne réagit pas assez vite s'assied par terre, ce qui fait un vide dans le cercle. Le nouveau voisin se trouve donc après ce vide.
- Quand les vides deviennent nombreux, le chasseur peut ajouter une feinte : viser sans dire « pan, pan ! », les lapins doivent alors bien se maîtriser et ne pas du tout bouger.

Remarque

Avec de jeunes enfants ou dans une première étape d'apprentissage, on peut convenir que seul le lapin visé montre les oreilles.

Pigeon vole

But du jeu

Etre attentif

Nombre

5 à 15 enfants

Rythme

Jeu qui doit être mené à un rythme rapide

Déroulement

- Les joueurs sont assis en cercle, soit par terre, soit sur une chaise ou autour d'une table.
- Le meneur de jeu énumère des noms très différents d'objets, de plantes, d'animaux, tout mot dont il a l'idée en y ajoutant le mot « vole » et en levant vivement la main à chaque annonce pour inciter les joueurs à faire comme lui.
- Les joueurs doivent lever la main lorsque le sujet proposé vole effectivement, exemple : « pigeon vole »
- Au contraire s'il ne vole pas, les mains restent immobiles.
- Celui qui se trompe est éliminé ou reçoit un gage.

Remarque

Si certaines annonces prêtent à équivoque et donnent lieu à discussion, le meneur résoudra le problème.

Exemple : « feuille vole, homme vole ».

Poisson filet

But du jeu

Ne pas se faire prendre dans le filet - capturer tous les poissons

Nombre

10 à 30 enfants

Déroulement

- Faire 2 équipes.
- L'une des équipes représentera le filet et l'autre les poissons.
- L'équipe qui fait le filet doit former un rond, en restant debout, ils conviennent d'un chiffre à voix basse. Ils comptent à voix haute et pendant se temps les poissons passent dans le cercle (les filets ayant les bras levés). Lorsque les filets arrivent au chiffre choisi, ils baissent les bras et les poissons restés à l'intérieur du cercle sont éliminés. On peut continuer ainsi une ou plusieurs fois ou échanger le rôle des équipes.
- Le gagnant étant celui qui aura prit le plus de poissons dans ses filets.

Remarque

il est judicieux de changer plusieurs fois les équipes. On peut aussi mettre de la musique pour l'ambiance. On forme les équipes de la façon que l'on veut.

VI Jeux silencieux

Princesse prisonnière

But du jeu

Développer l'orientation dans la noir et le sens de l'écoute

Nombre

illimité

Lieu

En intérieur

Déroulement

- 3 volontaires : un prince, une princesse, un garde.
- Les autres sont assis formant un cercle.
- La princesse est attachée sur une chaise au centre du cercle, le gardien a les yeux bandés, le prince a les pieds attachés.
- Le prince doit délivrer la princesse sans se faire toucher par le gardien qui tourne autour de la princesse. Le gardien doit repérer le prince grâce au bruit qu'il fait en sautant (il ne peut pas marcher car il a les pieds attachés). Si le prince est touché il est éliminé, si il délivre la princesse il a gagné.
- Une fois cette partie terminée, on change les joueurs.

Remarque

Faire attention que les nœuds ne soient pas trop serrés, faire un boucle, se sera plus facile à défaire.

Roi du silence (le)

But du jeu

Faire silence - développer l'écoute

Déroulement

- Les enfants dont assis devant une chaise.
- Un volontaire vient s'assoire sur la chaise. C'est le roi.
- On lui bande les yeux afin qu'il ne puisse rien voir.
- Un autre joueur assis devant lui se lève, il doit venir toucher le roi sans que celui-ci l'entende.
- Si le roi entend du bruit il montre la direction d'où vient le bruit, si le joueur est visé, il a perdu, sinon il continue jusqu'à ce qu'il arrive à toucher le roi.
- Ensuite il prend sa place et le jeu recommence.

Remarque

- On peut augmenter la difficulté en envoyant plusieurs personnes à la fois.
- Ce jeu doit toujours se dérouler en silence afin que le roi puisse entendre le joueur.